

**NETSPACE: VIAGGIO NELL'ARTE DELLA RETE**  
IMPROVVISAZIONI DEL SOFTWARE



**30 MARZO • 1 LUGLIO 2007**

**MAXXI\_Museo nazionale delle arti del XXI secolo**  
Via Guido Reni, 2f Roma

## IMPROVVISAZIONI DEL SOFTWARE

Internet deriva il suo funzionamento e la visualizzazione dei suoi contenuti dal codice binario. Qualunque funzione del computer e di Internet, dalla più basilare, come spostare un file dal un punto ad un altro del desktop, a quella più complessa, come un programma di scrittura, è regolata da *softwares*, ovvero un insieme di istruzioni formali o di algoritmi che avviano determinate operazioni.

La software art porta in primo piano il codice di programmazione. La descrizione scritta dell'opera (quindi il "processo di creazione") diventa così l'opera stessa. La varietà di opere che si riconoscono in questo filone di ricerca è molto vasta, tanto che molti lo considerano un genere a sé stante.

*Improvvisazioni del software* offre uno sguardo su quei lavori che, nell'ambito della software art, sono stati creati per essere fruiti unicamente in Rete. Moltissime opere di software art non dipendono la loro esistenza da Internet se non per la loro distribuzione. È importante, quindi, prima di presentare le opere in mostra, soffermarsi sui diversi aspetti che caratterizzano la software art dentro e fuori della Rete, e sui suoi antecedenti artistici.

Numerosi sono gli artisti che hanno creato nuovi *softwares* o che ne hanno modificato di già esistenti per trasformarli in opere d'arte. Alcuni hanno manipolato il software di *browsers*<sup>1</sup> tradizionali per modificarne le funzioni. È questo il caso di *WebStalker* del collettivo londinese I/O/D (Matthew Fuller, Simon Pope, Colin Green), il primo *browser* "sovversivo" che stravolge la visualizzazione del web: elimina tutti gli elementi visivi e le animazioni per mostrare la rete di link che lega i vari siti tra loro.

Altri artisti hanno modificato radicalmente *softwares* che funzionano indipendentemente dalla Rete, come i due tra i più diffusi: *Photoshop*, destinato a creare o a modificare fotografie, e *AutoCad*, utilizzato per realizzare modelli architettonici in 3D.

Tra i primi a compiere un' "azione" di questo tipo è stato l'artista e programmatore americano Adrian Ward che con il suo *Auto-Illustrator* (2001) manipola le funzioni del software originale rilasciato dalla Adobe (*Illustrator*), da tempo popolare per la creazione di disegni. Le icone che nel programma originario sono comunemente associate a determinate funzioni, nel lavoro di Ward ne attivano altre. Così il comando che in *Illustrator* genera un cerchio, in *Auto-Illustrator* genera, invece, il volto di un bambino, il rettangolo, una casa e così via.

Nel primo ventennio del Novecento, l'artista ungherese László Moholy - Nagy crea un dipinto a distanza dettando le istruzioni via telefono (strumento, all'epoca, di recente diffusione). Nello stesso periodo, il poeta rumeno Tristan Tzara, fondatore del movimento Dada in Svizzera, elargisce istruzioni su come comporre poesie mescolando le parole di un articolo di quotidiano.

Il teorico Florian Cramer ha individuato nella performance *Composition 1961 n-1* (1961), del compositore Fluxus La Monte Young, un archetipo di software art. Il senso della sua opera era riposto, infatti, nella lettura e nell'esecuzione di alcune istruzioni da lui formulate ("disegna una linea e poi seguila"). I *Wall Drawings* dell'artista americano Sol Lewitt, composizioni geometriche su muro realizzate attraverso l'applicazione di precise istruzioni fornite dall'artista, possono essere considerati, anche questi, antecedenti della software art.

<sup>1</sup> I *browsers* sono motori di ricerca che permettono la navigazione su internet.

L'attenzione delle istituzioni verso opere dove fosse centrale il linguaggio di creazione si era già manifestata nel 1970, quando il critico e teorico dei sistemi Jack Burnham organizzava la mostra *Software* al Jewish Museum di New York accostando oggetti d'arte ad installazioni di software informatico.

Nel 2001 il festival specializzato di Berlino, "Transmediale", ha dedicato una sezione ai software creativi. Nello stesso anno un'istituzione d'arte tradizionale come il Whitney Museum of American Art di New York ha visto con lungimiranza l'importanza di questo filone di pratiche artistiche e ospitato la mostra *CODEDOC*, curata da Christiane Paul e dedicata a questo tema.

In ogni opera di software art gli schemi principali sono predeterminati dal codice di programmazione (e cioè il *software*). L'effetto finale per l'autore è quindi in parte prevedibile. Esiste però anche un elemento casuale che rende il risultato sempre diverso: a questo elemento di casualità si ispira il titolo di questo ciclo, *Improvvisazioni del Software*.

Così il software di *Pixel by Pixel* (2001), opera di **Frédéric Durieu, Kristine Malden** e del musicista **Jean - Jacques Birgé**, genera colorate composizioni visivo-sonore che variano con l'interazione degli utenti.

Il semplice movimento del mouse è alla base di molti dei lavori in mostra che portano a risultati diversi: in *A Reactive Self Portrait* (2002), opera della danese **Mogens Jacobsen**, i lineamenti del volto del ritratto si trasformano in composizioni astratte.

*Recombinant Icon* (2003) dell'inglese **Simon Biggs** è ispirato all'idea del matematico Alan Turing (1912 - 1954) che nella prima metà del Novecento aveva teorizzato la possibilità per le macchine di leggere l'elaborazione dei dati, di capire da questa lettura il loro stato, e di essere in grado di cambiarlo in una serie infinita di combinazioni.

In *Square\_4* (2003), del pioniere olandese **Peter Luining**, il click del mouse scompone un quadrato in tanti tasselli a cui si accompagna una componente sonora dal gusto minimalista.

Imprevedibile è anche il risultato di *Re-move* (2004) dell'artista austriaca **LIA**: i navigatori dell'opera possono sbizzarrirsi a generare composizioni grafiche in bianco e nero su dieci diverse interfacce visive e sonore.

*Goldberg's Variations* (2003) di **Sergio Maltagliati** è invece un esempio di arte auto-generativa: il software "Automated Visu@l-Music", creazione dell'artista, genera, partendo da una semplice cellula, molteplici e complesse variazioni musicali e visive.

**Elena Giulia Rossi**

**FRÉDÉRIC DURIEU, JEAN-JACQUES BIRGÉ, KRISTINE MALDEN**

*Pixel by Pixel*, 2001

<http://www.lecielestbleu.com/media/pixelbypixelframe.htm>

**MOGENS JACOBSEN**

*A Reactive Self Portrait (sketches)*, 2002

<http://www.mogensjacobsen.dk/sketch/reportrait/index.html>

**SERGIO MALTAGLIATI**

*Goldberg's Variations*, 2003

[http://www.visualmusic.it/ITA/v\\_goldberg.htm](http://www.visualmusic.it/ITA/v_goldberg.htm)

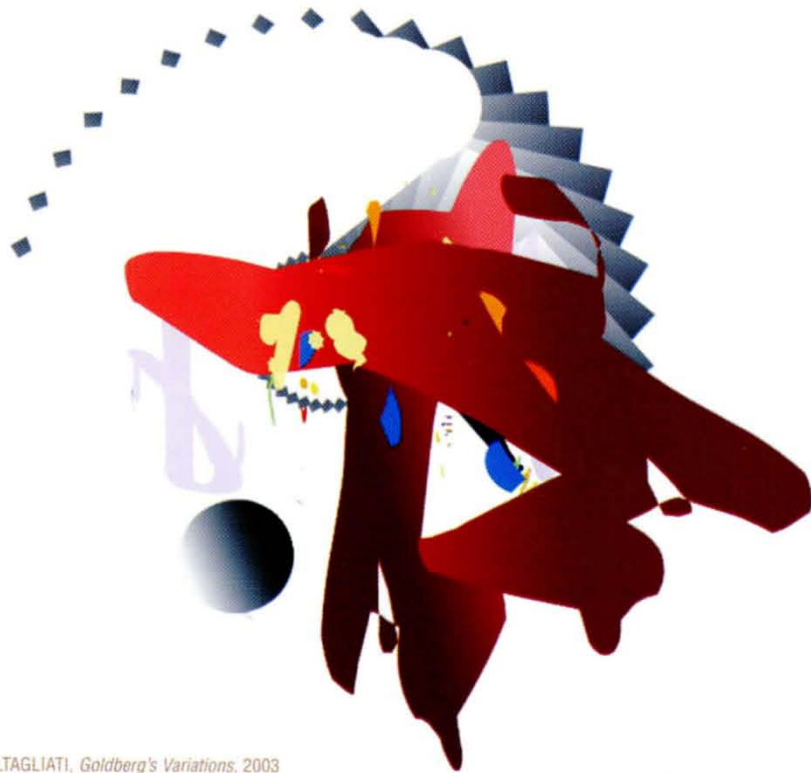
**SIMON BIGGS**

*Recombinant Icon*, 2003

<http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/icon/icon.htm>

**LIA**  
*Re-move*, 2004  
<http://www.re-move.org/index2.php>

**PETER LUNING**  
*Square 4\_4*, 2003  
<http://www.ctrlaltdel.org/square/>



SERGIO MALTAGLIATI, *Goldberg's Variations*, 2003  
[http://www.visualmusic.it/ITA/v\\_goldberg.htm](http://www.visualmusic.it/ITA/v_goldberg.htm)

## BIOGRAFIE DEGLI ARTISTI

### **Simon Biggs (1957 - Melbourne, Australia)**

Artista interdisciplinare, utilizza il computer e i sistemi interattivi per realizzare progetti on-line e installazioni nello spazio fisico. Il suo lavoro è stato esposto da istituzioni e gallerie internazionali, tra cui: Tate Britain (Londra 2005); Kulturforum (Berlino 2004); Centre for Contemporary Photography (Melbourne, Australia 2003); Corner House Gallery (Manchester, Gran Bretagna 2003 - 1995); Tate Modern (Londra 2003); Institute of Contemporary Arts (Londra 2003 - 1990 - 1989); Walker Art Center (Minneapolis, U.S.A. 1999); Centre for Contemporary Arts (Varsavia 1995); Berlin Film and Video Festival, Akademie der Künste (Berlino 1992); Tate Gallery (Liverpool, Gran Bretagna 1991); Centre Georges Pompidou (Parigi 1990); Whitechapel Gallery (Londra 1990). Attualmente vive e lavora a Londra.

### **Frédéric Durieu (1967 - Bruxelles)**

Con una formazione da ingegnere si dedica all'arte multimediale dalla fine degli anni Novanta. È fondatore, assieme all'americana Kristine Malden e al musicista francese Jean - Jacques Birgé, di "LeCielBleu" (2000), una piattaforma virtuale che raccoglie sperimentazioni di arte digitale. Il suo lavoro è stato ospitato da diversi festival e istituzioni a livello internazionale, tra cui: Festival du Film d'Animation d'Annecy (Annecy, Francia 2005); Centre Georges Pompidou (Parigi 2003); Design Museum (Londra 2004); Ars Electronica Museum (Linz, Austria 2002); Transmediale (Berlino 2002). Attualmente vive e lavora a Parigi.

### **LIA (vive e lavora in Austria)**

Pioniera in campo new media, nel 1995 ricerca le possibilità artistiche del codice, del video digitale e degli strumenti legati ad Internet. LIA è uno pseudonimo che designa l'artista ma anche una nuova manifestazione artistica che si colloca intorno al passaggio da un secolo all'altro e che rappresenta la fine del postmoderno e la sua sostituzione con l'era del computer. Ha ricevuto diversi riconoscimenti tra cui quello conferito dal festival di Ars Electronica (Linz, Austria) per il sito "Re-Move". Ha insegnato in diverse scuole europee come la Joanneum Professional School a Graz (Austria) e la University of Screen End Art (Oslo, Norvegia). Attualmente vive e lavora a Vienna.

### **Peter Luining (1961 - Amsterdam)**

Laureato in filosofia, nella metà degli anni Ottanta precorre i tempi e si affaccia sulla scena dei VJ ad Amsterdam. Dal 1995 inizia ad esplorare le potenzialità di Internet come strumento di creazione artistica. A partire dal 1997 focalizza la sua ricerca sulla realizzazione di software che combinano composizioni grafiche e suoni in una formulazione minimalista che tutt'ora contraddistingue il suo lavoro. Le sue opere sono state esposte internazionalmente da festival e istituzioni, tra cui: Art Rotterdam (Rotterdam 2007); Stedelijk Museum (Amsterdam 2006); Museo Tamayo (Mexico City 2006); PEAM Festival (Pescara 2005); ARCO 05 (Madrid 2005); Belkin Satellite (Vancouver 2003); Museum of Contemporary Art (Chicago 2002); De Appel (Amsterdam 2001); Transmediale (Berlino 2001). Attualmente vive e lavora ad Amsterdam.

### **Sergio Maltagliati (1960 - Pescia, Pistoia)**

Musicista, artista e programmatore, dal 1996 ha focalizzato la sua ricerca sulla produzione di opere audio-visive su Internet. È autore di "netOper@" un progetto che dal 1997 si propone di integrare materiali provenienti da chiunque navighi la Rete in un grande collage sonoro e visivo. Il suo lavoro è stato esposto internazionalmente in festival, gallerie e istituzioni tra cui: Istanbul Contemporary Art Museum (Istanbul 2005-2002), JavaMuseum.org (2005 - 2003); PEAM Festival (Pescara 2003); Rhizome.org (2002); Digital Pocket Gallery (Helsinki 2002); Web Gallery (New York 1999); Museo Nuova Era (Bari 1998). Attualmente vive e lavora a Firenze.

### **Mogens Jacobsen (1959 - Roma)**

Dedica la sua ricerca al campo digitale dal 1993, quando Internet è ancora ai suoi esordi. Tra le istituzioni, i festival e le gallerie che hanno esposto il suo lavoro, sono da ricordare: Museum of Contemporary Art (Roskilde, Danimarca 2006); Reuten Galerie (Amsterdam 2006); SESI Gallery (San Paolo del Brasile 2005); Tokyo Metropolitan Museum of Photography (Tokyo 2004); Kiasma Museum (Helsinki 2004); National Foundation for the Arts (Copenhagen 2000); Ars Electronica (Linz, Austria 1997 - 1994 - 1993); "ISEA95" (Montréal, Canada 1995). Il suo lavoro è parte delle seguenti collezioni permanenti: Rhizome Foundation (New York); Ars Electronica Center (Linz, Austria); Danish National Gallery (Dept. of Prints & Drawings, Copenhagen); Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center (Copenhagen). Attualmente vive e lavora a Copenhagen.

## NETSPACE: VIAGGIO NELL'ARTE DELLA RETE

**NetSpace: viaggio nell'arte della Rete**, a cura di **Elena Giulia Rossi**, nasce come evoluzione di *Net Archives* (2005-2006), un progetto di Net Web Art promosso dal MAXXI in collaborazione con la Fondazione Rosselli.

*Net Archives* ha ripercorso alcune delle tappe principali della storia della net art: dalle opere di pionieri come Heath Bunting, Natalie Bookchin, 01.org e Jodi.org, a lavori di artisti, conosciuti per aver lavorato con strumenti più prettamente tradizionali, che hanno anche sperimentato il web per le loro creazioni artistiche, tra cui Francis Alÿs e Miltos Manetas.

Da questa prima serie di mostre, ha poi preso avvio *NetSpace*, un progetto nato per iniziativa e con il supporto del **Servizio Educativo** del MAXXI Arte: esposizioni, incontri con gli artisti e la creazione di un archivio specializzato, offrono, in un progetto ipertestuale, nuovi strumenti per avvicinare il pubblico del museo all'arte in Rete.

La net art, termine con il quale si identificano quelle pratiche artistiche che utilizzano la Rete come unico strumento di creazione e diffusione, si avvicina, per la sua natura effimera, all'Arte Concettuale e alla Performance Art. Nata all'inizio degli anni Novanta come arte *underground*, solo nel 2002, con l'acquisizione di due opere di net art da parte del Guggenheim Museum (New York), ha compiuto i primi passi verso l'ingresso nel "sistema dell'arte" e quindi del mercato artistico.

In Italia il MAXXI è stato il primo museo a dedicare una programmazione costante sull'argomento con l'obiettivo di avvicinare i visitatori - anche e soprattutto coloro che non navigano su Internet o che non usano il computer - a queste pratiche artistiche, per ripercorrerne alcune tappe fondamentali, per lasciare traccia della loro storia e della continuità che le lega ad altre forme artistiche del passato.

**NetSpace: viaggio nell'arte della Rete** si divide in cicli. Per ogni ciclo sei lavori, selezionati nell'ambito di un tema specifico, sono presentati sui computer collocati all'entrata del museo (si favorisce così un'interazione *one-to-one*). Una semplice interfaccia guida i visitatori alle opere on-line. Sul sito della DARC (<http://www.darc.beniculturali.it>) è possibile approfondire l'argomento consultando saggi, biografie degli artisti e bibliografia specifica. Lo scopo è anche quello di incoraggiare i visitatori a navigare da casa consentendo così al pubblico di avvicinarsi più realisticamente allo spirito della net art.

L'impegno della **Biblioteca** del MAXXI nell'acquisizione delle pubblicazioni più significative in ambito internazionale e nella conservazione della documentazione delle opere presentate e delle attività correlate, sta dando vita a un archivio specializzato, unico nel suo genere in Italia.



Ministero per i beni e le attività culturali  
**DARC** Direzione generale per l'architettura  
e l'arte contemporanea



MUSEO NAZIONALE  
DELLE ARTI  
DEL XXI SECOLO

## **NETSPACE: VIAGGIO NELL'ARTE DELLA RETE IMPROVVISAZIONI DEL SOFTWARE**

**30 MARZO • 1 LUGLIO 2007**

**MAXXI\_Museo nazionale delle arti del XXI secolo  
Via Guido Reni, 21 Roma**